



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# KUVASUHTTEEN HYÖDYNTÄMINEN TARINANKERONNASSA

Vilo Lassheikki

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2018  
Elokuva ja television koulutusala  
Leikkaus



## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuvan ja television koulutusohjelma  
Leikkaus

LASSHEIKKI, VILO:

Kuvasuhteen hyödyntäminen tarinankerronnassa

Opinnäytetyö 32 sivua, joista liitteitä 0 sivua  
Toukokuu 2018

---

Opinnäytetyössä tutkittiin kuvasuhteita historiasta nykypäivään, sekä niiden vaikutusta tarinankerrontaan. Tavoitteena oli selvittää, kuinka kuvasuhteet ovat syntyneet ja miksi jotkin niistä ovat standardeja. Aikomuksena oli selvittää, tuovatko eri kuvasuhteet tarinaan jotain lisää, vai onko kuvasuhde vain elokuvan raami, joka ei vaikuta tarinaan.

Tutkimuksen lopputuloksena todettiin, että kuvasuhteilla on merkitys elokuvien tarinankerrontaa. Kuvasuhteilla voidaan luoda mielikuvia ajankuvasta, sekä luoda tunnelmaa kuvasuhdetta tiivistämällä tai avaamalla.

Kuvasuhteita tulisi ottaa enemmän huomioon elokuvia suunnitellessa, niin kuvatessa, kuin leikkauksessa. Kuvasuhteella voidaan tukea tarinana tunnelmaa tai vakavuutta, sekä kuvastaa aikakautta. Kuvasuhteita on monia ja niitä voi käyttää hyväksi tarinankerronnassa, mutta enimmäkseen elokuvat tehdään tutuissa ja turvallisissa kuvasuhteissa. Onneksi on myös poikkeuksia.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Culture and Arts, Film and Television  
Option of Editing

LASSHEIKKI, VILO:  
Utilizing Aspect Ratio in Storytelling

Bachelor's thesis 32 pages, appendices 0 pages  
May 2018

---

The objective of this study was to gather information on aspect ratios, how they have developed over the years, and why some aspect ratios have become a standard. The purpose of the study was also to find out how aspect ratio can be utilized in storytelling. The data for the study was gathered by analyzing films that utilize aspect ratios in their stories and reading film literature.

The result shows that aspect ratio can have an effect on storytelling. Aspect ratios can affect people's feelings about a scene depending on how wide or narrow the aspect ratio is. Aspect ratios are also a great way to express time periods.

The choice of aspect ratio affects the story and viewing experience. Aspect ratios should be utilized more in filmmaking, from shooting to editing. There are many aspect ratios, but hardly any other than the standard is used. Filmmakers should consider aspect ratios more and how they can affect the atmosphere of a film.

---

Key words: aspect ratio, standard

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	KUVASUHTEEN LYHYT HISTORIA .....	6
2.1	Filmin synty – mykkäelokuva.....	6
2.2	Äänielokuva .....	10
2.3	Laajakuva ja anamorfinen formaatti .....	11
2.4	Digiaika.....	13
3	TEKNIIKAN VAIKUTUS KUVASUHTEESEEN.....	16
3.1	Haasteet ja mahdollisuudet .....	16
4	KUVASUHTEEN HYÖDYNTÄMINEN TARINANKERRONASSA.....	18
4.1	Perustaso .....	18
4.1.1	Laurence Anyways.....	20
4.1.2	The Grand Budapest Hotel.....	21
4.2	Luova tapa.....	23
4.2.1	Mommy .....	24
4.2.2	Lusifer .....	25
5	POHDINTA.....	27
	LÄHTEET .....	29
	KUVALISTA.....	31



## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni aion tutustua tarkemmin kuvasuhteisiin ja niiden käyttöön historian kautta nykyaikaan. Kuvasuhde (engl. aspect ratio) tarkoittaa kuvan leveyden suhdetta sen korkeuteen. Kuvasuhde ilmaistaan aina leveys ensin, kuten esimerkiksi mykkäelokuvien standardi neljän suhde kolmeen 4:3, joka voidaan ilmaista myös 1.33:1, kuvan leveys on siis 1.33 kertaa sen korkeus. Aion käyttää molempia ilmaisutapoja, mutta enimmäkseen 1.33:1 muotoa. Kuvasuhteita on nykyään monenlaisia, jotka ovat muotoutuneet ajan ja teknisen kehityksen myötä. Kuvasuhteita on ollut tekniikan ja filmin kehittyessä useita, mutta niitä on aina pyritty standardoimaan. Mitä mahdollisuuksia kuvasuhteet tarjoavat ja miksi jotkin kuvasuhteet ovat niin suosittuja ja vakiintuneita? Voiko muita kuvasuhteita käyttää tarinankerronnassa hyödyksi ja miten?

Tavoitteeni työssä on herättää ajatuksia kuvasuhteiden käytöstä ja kuinka kuvasuhdetta voi käyttää luovasti, niin että se tukee tarinankerrontaa. Elokuvia ei tarvitse esittää vain suorakulmion muotoisessa kuvasuhteessa, vaan muotoja ja tapoja luoda tarinaa on monia. Aihetta on tärkeä tutkia, koska tyytyminen opittuun tapaan ei auta kehitystä. Opi-tuissa ja standardoiduissa kuvasuhteissa ei ole mitään vikaa, mutta on hyvä ajatella laatikon ulkopuolelta ja etsiä omalle tarinalle paras muoto.

Käyn ensimmäisessä luvussa tiivistäen elokuvan historiaa läpi, ja tutkin kuvasuhteita historiasta käsin. Kuinka kuvasuhteet ovat muokkautuneet filmin kehittyessä, television vakiintuessa ja siirtyessämme digitaaliseen tallennukseen. Toisessa luvussa aion tutkia miten kuvasuhde vaikuttaa kuvauksissa ja leikkauksessa. Kolmannessa luvussa käyn esimerkkielokuvien avulla läpi, kuinka kuvasuhdetta voi hyödyntää tarinankerronnassa, nostalgian luojana ja jännityksen nostattajana. Aion käyttää esimerkkinä muun muassa Xavier Dolanin ohjaamia elokuvia, koska hän on elokuvantekijä, jota ihailen ja joka on käyttänyt luovasti kuvasuhteita tarinankerronnassaan. Aion mainita ja tutkia myös muita elokuvia, jotka käyttävät luovasti kuvasuhteita tarinankerronnassa. Tavoitteeni on saada kompakti tutkielma kuvasuhteista ja niiden hyödyistä. Sekä avata joidenkin elokuvantekijöiden rohkeaa kuvasuhteiden käyttöä. Opinnäytetyö on tarkoitettu niin ohjaajille ja kuvaajille, kuin leikkaajille. Tavoite on näyttää, että kuvasuhde on yksi työkalu muiden lisänä, jolla tarinaa voi tukea ja korostaa.

## 2 KUVASUHTEN LYHYT HISTORIA

Tässä luvussa tutkin miten kuvasuhteet ovat muokkautuneet vuosien saatossa. Kameran ja filmin kehityksen myötä on tullut useita variaatioita, enkä pysty tässä syventymään kaikkiin tekijöihin ja heidän keksintöihinsä, koska niitä on ollut niin paljon kuin tekijöitäkin. Myös eri maissa on ollut omat keksintönsä ja kuvasuhde kokeilunsa. Käyn lyhyesti läpi muutamia tekniikan kehityksen kohtia ja miten ne vaikuttivat elokuviin ja myös kuinka elokuvien ilmaisu on muuttunut filmin ja kameroiden kehityksen myötä.

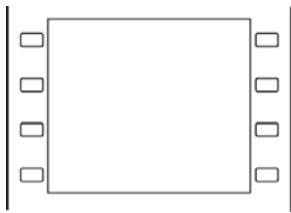
Filmin kehittyessä elokuvia alettiin tehdä melkein neliönmuotoisessa kuvasuhteessa 4:3 tai toisin ilmaistuna 1.33:1, jonka moni varmasti muistaa vanhoista elokuvista ja televisioista, ennen laajakuvatelevisioiden tuloa. Melkein neliömäinen kuvasuhde hallitsi elokuva alaa melkein puolivuosisataa, enne kuin television tulo pakotti elokuvantekijät investoimaan laajakuvaan erottautuakseen televisiosta (Keating 2014, 71). 1.85:1 ja 2.35:1 kuvasuhteet alkoivat pikkuhiljaa vakiintua elokuvaan ja näemme edelleen suurimman osan elokuvista näissä kuvasuhteissa. Vaikka laajakuvan kehittyessä oli useita eri formaatteja ja kuvasuhteita keskityn enimmäkseen näihin vakiintuneisiin kuvasuhteisiin, mitä edelleen nykypäivänä kohtaamme elokuvateattereissa. Tekniikan kehittyessä televisiotkin kehittyivät väritelevisioiksi ja laajakuvatelevisioiksi ja nykyään olemme tottuneet näkemään televisio-ohjelmia kuvasuhteessa 1.77:1 tai toisin ilmaistuna 16:9.

### 2.1 Filmin synty – mykkäelokuva

1800 -luvun lopusta nykypäivään, elokuvien historia on täynnä merkittäviä tieteiden, teknologian ja taiteen saavutuksia (Robertson 1883, 1). Ilman teknologisia saavutuksia elokuvan tekijät eivät olisi voineet kehittää elokuvan ilmaisuja ja kertoa tarinoita. Teknologia on aina ollut läheisesti yhteydessä elokuvien kehittymiseen. Filmin kehittyessä ja kameroiden ajan myötä keventyessä elokuvan tekijät ovat voineet muokata ilmaisuun vapaammin. Kameroiden liikkuvuuden kehittäminen avasi ovia uusiin visuaalisiin näkemyksiin ja kokeiluihin. (Keating 2014, 120.) Myös tietokoneiden kehitys on vaikuttanut elokuvan historiaan. Elokuvan leikkaus on ajan myötä siirtynyt tietokoneilla tehtäväksi, vanhojen leikkauskoneiden sijaan, jolloin leikkaajien ja leikkausavustajien ei enää tarvitse etsiä filmirullasta oikeaa kohtaa, kun kaikki materiaali on ajettu tietoko-

neelle. (Murch 2001, 83.) Tietokoneiden kehitys on myös edellyttänyt visuaalisten efektien kehityksen ja mahdollistanut elokuvien tekemisen, ilman todellisen maailman rajoitteita.

Moni historioitsija nimeää Thomas Edisonin avustajan W. K. L. Dicksonin ensimmäisen standardoidun kuvasuhteen luojaksi. Hän alkoi käyttää 35mm filmiä, jonka kuvan tuli olla neljä perforaatiota korkea, perforaatioilla tarkoitetaan filmiä ohjaavia reikiä (kuva 1), kuva alasta tuli kolme perforaatiota korkea ja neljä perforaatiota leveä (4:3). (Belton, Hall & Neale 2010, 5.) Edisonin laboratoriossa luodussa formaatissa kuva-ala oli 25mm x 18.7mm, koska 35mm filmin koko leveys oli käytettävissä, ennen äänen tuloa. Formaattia alettiin kutsua ”full aperture” tai ”silent aperture”(vapaasti suomennettuna ”täysi aukko” ja ”mykkä aukko”). Täysi aukko tunnetaan 1.33:1 formaattina tai 4:3. (Brown 2012, 336.) Lumieren veljesten ottaessa kuvasuhteen 1.33:1 myös käyttöönsä vahvistui 35mm filmi standardina elokuvissa (Cossar 2011, 28). 35mm filmistä ja 4:3 kuvasuhteesta tuli elokuvan tekemisen standardi noin 50 vuodeksi.



KUVA 1. Täyden aukon formaatti 1.33:1 tai 4:3 filmi.

Kuvasuhteen standardi oli luotu, mutta elokuvantekijät eivät tyytyneet pitäytymään pelkästään täyden aukon formaatissa. Mykkäelokuvien aikana kuvaajat alkoivat pitää itseään enemmän taiteilijoina ja ottivat vaikutteita taiteesta, niin maalauksista, valokuvista kuin teatterista, toteuttaessaan näkemyksiään (Keating 2014, 11-12). Moni elokuvantekijä alkoi peittämään osaa kuva-alastaan saadakseen erilaisia kuvasuhteita aikaan. Elokuvaohjaaja D.W. Griffith ja kuvaaja Billy Bitzer tekivät useita kokeita iiris- ja peittämistekniikoilla, suuntaamalla katsojien huomion tietylle kuva alueelle. (Cossar 2011, 31; Reisz & Millar 2010, 222.) Iiris-kuvat olivat hyvin yleisiä ja niitä käytettiin korostamaan jotain henkilöä tai nostamaan jokin tärkeä yksityiskohta katsojien huomion keskipisteeksi (kuva 2). Iiris-kuvan lisäksi Griffith peitti kuva-alan ylä- ja alareunaa saaden aikaan leveämmän kuvasuhteen (kuva 3). Iiris-kuvia käytettiin vain yksittäisten kuvien poimimiseen, eikä kokonaisia elokuvia kuvattu iiris-maskilla. Myöskään Griffith ei

käyttänyt kokeilujaan laajakuvasta, kuin yksittäisissä kuvissa, eikä kuvannut kokonaisia elokuvia peittämällä ylä- ja alareunoja.



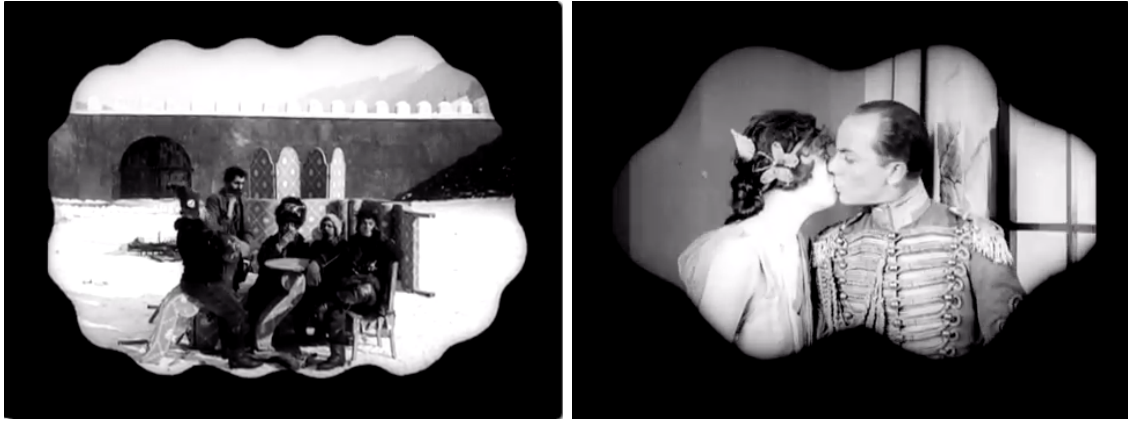
KUVA 2. Kuvakaappaus D. W. Griffithsin elokuvasta *Broken Blossoms* (Yhdysvallat 1919), jossa näkyy perinteinen iiris-kuva.



KUVA 3. Kuvakaappaus D. W. Griffithsin elokuvasta *Broken Blossoms* (Yhdysvallat 1919), jossa näkyy kuinka kuvaruudun ylä- ja alareunaa on peitetty saaden laajakuvaa muistuttava kuvasuhde.

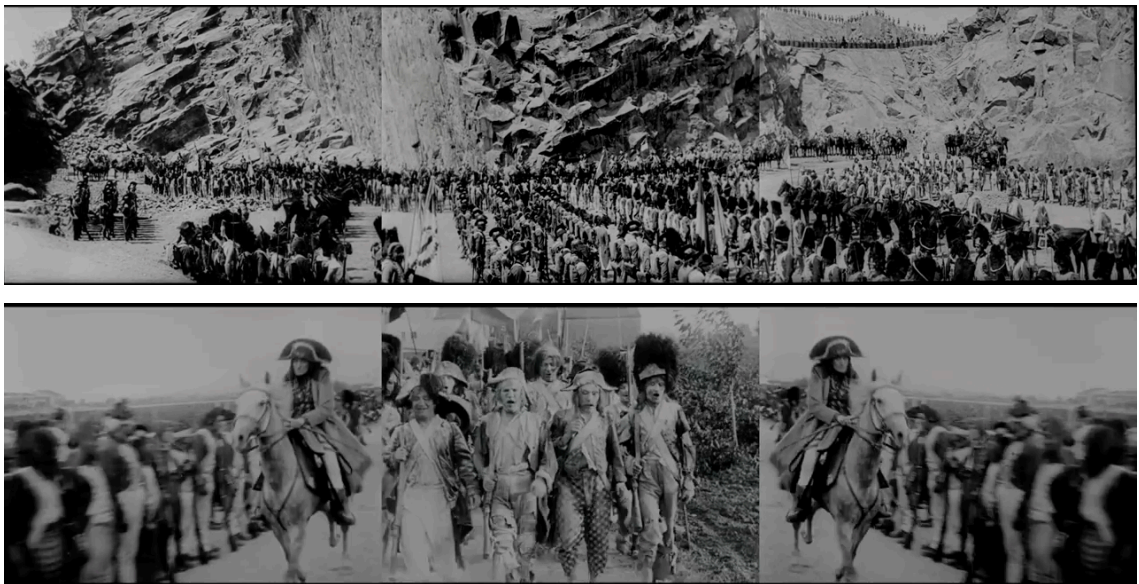
Iiriksen ja laajakuvaa muistuttavien kuvien lisäksi oli käytössä monia muita luovia peittämisen keinoja tai maskeja, esimerkiksi avaimenreiän muotoinen alue, kuten Ferdinand Zeccan lyhytelokuvassa *What is Seen Through a Keyhole* (Ranska 1901). Tai esimerkiksi jos joku katsoo jotain kiikareilla, näemme henkilön kiikarinmuotoisen alueen läpi. Kiikari-maskia on nähty esimerkiksi Wes Andersonin elokuvassa *Moonrise Kingdom* (Yhdysvallat 2012), sekä Anna Dahlmanin *Heinähattu, Vilttitossu ja Rubensin veljekset* (Suomi, 2017).

Elokuvien kuvasuhde saattoi olla standardoitu mutta vain ihmisen mielikuvitus oli rajana, kuinka käyttää 35mm filmin kuva-alaa. Ernest Lubitschin on hyödyntänyt hyvin omaperäisesti erilaisia maskeja elokuvassaan *The Wildcat* (Saksa 1921) jossa hän on peittänyt kuva-alaa mielenkiintoisilla muodoilla (kuva 4).



KUVA 4. Kuvakaappauksia Ernest Lubitschin elokuvasta *The Wildcat* (Saksa 1921).

Able Gance ei tyytynyt peittämään kuva-alaa saadakseen laajan kuvan tai geometrisen muodon. Gance koki, että 1.33:1 ei ollut sopiva kuvamuoto tallentamaan Napoleonin tarinaa (kuva 5), joten hän liitti kolme projektorioita, jotka kaikki heijastivat 1.33:1 kuvaa, joko jokainen itsenäistä kuvaa tai yhtä yhtenäistä 4:1 kuvaa, näyttämään laajaa panoramakuvaa, tekniikkaa kutsutaan Polyvisioniksi. (Cossar 2011, 51-55.)

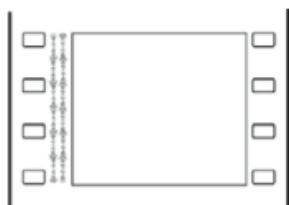


KUVA 5. Kuvakaappauksia Able Gancen elokuvasta *Napoléon* (Ranska 1927). Ylimmässä kuvassa näkyy kolmella kuvalla luotu yhtenäinen kuva ja alemassa, kuinka kolme yksittäistä kuvaa luovat tarinaa.

## 2.2 Äänielokuva

Mykkäelokuvat eivät olleet täysin mykkiä. Jo ennen äänielokuvien syntyä elokuvissa oli usein lisänä erilaisia ääniefektejä ja musiikkia. Elokuvia esitettiin teattereissa orkesterien säestämänä, tai paikalla oli näyttelijöitä, jotka puhuivat repliikkejä tai elokuvan aikana soitettiin fonografisia tallenteita. (Gedult 1975, 30.) Al Jolsonin *The Jazz Singer* (Yhdysvallat 1927) on yleisesti pidetty ensimmäisenä äänielokuvana, ja lopun alkuna mykkäelokuvien aikakaudelle. *The Jazz Singer* ei ole kuitenkaan äänielokuva, niin kuin me sitä kutsumme ja sen ymmärrämme. *The Jazz Singerin* ääni tuli vitaphonin kautta, eikä suoraan filmiltä. Vitaphonessa gramofoni ja filmiprojektori yhdistettiin, jolloin soitettiin tallenteita samanaikaisesti elokuvan kuvan kanssa. (Robertson 1983, 17-18.)

Äänielokuvat muuttivat elokuvan standardia kuvasuhdetta, koska kun ääniraita lisättiin filmiin muuttui kuvasuhde 1.33:1:stä 1.15:1:een (Brown 2012, 336; Belton, Hall & Neale 2010, 12), kuten kuvasta 6 nähdään. Äänen lisäys kavensi kuvasuhdetta hieman, mutta elokuvia pyrittiin silti näyttämään standardoidussa 1.33:1 kuvasuhteessa. Teattereissa elokuvista rajattiin kuvaa hieman ylhäältä ja alhaalta pois, jonka jälkeen kuva suurennettiin täyttämään elokuvakangas 1.33:1 kuvasuhteessa. Muutoksen jälkeen oli havaittavissa rakeisuuden lisääntyminen elokuvassa. Laajempaa kuvasuhdetta kaivattiin äänen rinnalle estämään rakeisuus. (Belton, Hall & Neale 2010, 12.) Vuonna 1932 syntyi ”Academy aperture” (vapaasti suomennettuna ”akateeminen aukko”) kuvasuhde 1:37:1. Akateeminen aukko muutti kuva-alan vanhasta 25mm x 18.7mm:stä uuteen 21.95mm x 18.6mm. (Brown 2012, 336.) Akateemisesta aukosta tuli äänen myötä uusi standardi elokuvien tekoon ja syrjäytti 1.33:1 kuvasuhteen.



KUVA 6. 1.37:1 filmi, jonka kuva-ala ei kata koko filmin alaa, koska vasempaan reunaan on lisätty ääniraidat.

Kuvasuhteen muutos ei ollut suuri, mutta äänen tulo elokuvaan mullisti koko alan. Ku-

va, puhe, musiikki ja ääniefektit kulkivat synkronoituna kiinni filmissä. Enää ei tarvittu erillisiä soittimia soittamaan äänitallenteita tai orkesteria soittamaan musiikkia elokuvan ajan. Laajakuvaelokuvat olisivat voineet tulla samaan aikaan äänielokuvien kanssa markkinoille, mutta studiot tunsivat äänen lisäämisen rahallisen rasitteen jo tarpeeksi suurena, eivätkä halunneet sijoittaa uusiin projektoreihin ja elokuvateatterikankaisiin (Belton 1992, 51-52, Cossarin 2011, 10 mukaan).

Äänielokuvat toivat mukanaan muutoksia ja mullistuksia elokuvaan. Tarinankerrontaa tuli hienosäätää ja muokata muuttuneen teknologian ja äänen lisäämisen tuomien haasteiden kautta. (Keating 2014, 35.) Äänen tallentaminen toi mukanaan useita haasteita, joiden takia elokuvantekijöiden piti hioa tekniikoitaan ja kalustoaan. Kuvauksissa käytetyt lamput tuli vaihtaa hiljaisempiin, koska mykkäelokuvan aikaan käytetyt lamput pitivät liian kovaa ääntä. (Keatin 2014, 25.)

### 2.3 Laajakuva ja anamorfinen formaatti

Laajakuvafilemi haluttiin myös standardoida, sitä ennen studiot kokeilivat useita eri formaatteja. Elokuvia kuvattiin myös kahdessa eri formaatissa samanaikaisesti kuten Raoul Walshin elokuvassa *The Big Trail* (Yhdysvallat 1930) ja Roland Westin elokuvassa *The Bat Whispers* (Yhdysvallat 1930). (Cossar 2011, 62.)

*The Big Trail* kuvattiin myös ainakin neljällä eri kielellä, jotta elokuvaa pystyttiin markkinoimaan myös Euroopassa. (Cossar 2011, 62.) Kieliongelma tuli äänielokuvien myötä. Mykkäelokuvaan oli helppo vaihtaa tekstit eri maiden mukaan, mutta kun ääni synkronoitiin kuvaan ja näyttelijöiden dialogin tärkeys nousi suurempaan rooliin, elokuvia oli vaikeampi markkinoida ulkomaille, koska tekstitykset eivät olleet vielä standardoitu ja ihmisten englannin kielen taito ei ollut yhtä yleistä kuin nykyään.

*The Big Trail* kuvattiin samanaikaisesti 35mm kameralla ja 70mm kameralla ja *The Bat Whispers* kuvattiin 35mm ja 65mm filmillä. He toimivat kuvaajille hyvinä testeinä sommiteltaessa laajaelokuvan lähi- ja laajakuvia sekä kameran liikkeitä. (Cossar 2011, 64.) J. A. Dubray, joka toimi The Bell and Howell yhtiön johtajana piti *The Big Trailin* 70mm 2:1 formaatissa näkemäänsä elokuvaa liian matalana kuvan leveyteen nähden ja



toivoi, että standardi olisi lähempänä kultaista leikkausta tai kultaista kuvasuhdetta 1.618: 1 (Belton, Hall & Neale 2010, 15-16).

1950-luvun alussa televisio vaikutti elokuvien kehitykseen kauan ennen, kuin televisio edes vakiintui elokuvan kilpailijana (Belton, Hall & Neale 2010, 11). Television tuoma uhka pakotti studiot keksimään tapoja, joilla ihmiset saataisiin edelleen tulemaan elokuvateattereihin. Haluttiin kehittää laajempaa kuvaa kuin standardi 1:37:1, mutta niin ettei tarvinnut ostaa uusia linsejä, kameroita tai projektoreita. 35mm filmi kehitettiin kuvaformaatiksi 1.66:1 ja 1.85:1, joista jälkimmäinen on edelleen yksi yleisimpiä elokuvaformaatteja (Brown 2010, 336).

CinemaScope on yksi monista formaateista, jotka käyttävät anamorfisia linsejä hyväkseen. Anamorfinen valokuvaus keksittiin Ranskassa jo vuonna 1927. Anamorfisessa kuvauksessa ensisijaisen linssin eteen laitettiin toinen linssi, joka pakkasi kuvan horisontaalisesti, niin että se oli vain puolet kuvan varsinaisesta leveydestä (kuva 7). Projisoitaessa kuva kankaalle projektorin eteen laitettava linssi purki kuvan sen oikeaan leveyteen muotoonsa. Nykyään ei enää tarvita erillistä linssiä pakkaamaan ja purkamaan kuvaa anamorfista kuvaa tehtäessä. (Brown 2010, 336; Keating 2014, 74.) Anamorfisen kuvauksen hyöty oli, ettei tarvittu hankkia uusia kameroita ja projektoreita vaan erillinen linssi riitti muuttamaan 35mm filmin 2.35:1 kuvasuhteeseen. 1950-luvun lopulla elokuvaajat alkoivat käyttää laajakuvia osana heidän töitään ja pikku hiljaa 2.35:1 ja 1.85:1 muuttuivat elokuvien standardeiksi kuvasuhteeksi 1.37:1 kuvasuhteen sijaan. (Keating 2014, 71; Monaco 2001, 71.)



KUVA 7. Henry Kosterin *The Robe* (Yhdysvallat 1953). Vasemmalla anamorfisen linssin pakkaama kuva ja oikealla anamorfisen linssin purkama kuva tarkoitettuun 2.35:1 formaattiin.

Laajakuvan lisäksi alettiin tuottamaan 3D-elokuvia. Elokuvista yritettiin tehdä lumoavia spehtaakkeleita, jotka imaisivat katsojat mukaansa (Keating 2014, 72-73; Monaco



2001, 16). Television kuvasuhde oli 1.33:1, joten laajakuvaelokuvat olivat jotain mitä ei voinut kokea kotona televisiota katsellessa. Laajakuvaformaatteja syntyi useita erilaisia, ja uusia leveämpiä filmejä kehitettiin, jotta saataisiin tarkempaa kuvaa joka kestää suurelle kankaalle projisoinnin.

Television ja elokuvien vuokrauksien noustessa elokuvien kuvasuhteen standardi pysyi edelleen 1:85, vaikka useimmilla ei ollut laajakuvatelevisiota (Keaning 2014, 119). Tämä tietenkin aiheutti ongelmia elokuvan kuvasuhteissa, kun elokuvia alettiin näyttämään televisiossa. Televisioiden kuvasuhteen ollessa edelleen 1.33:1 rajattiin elokuvia sopimaan televisioon, niiden alkuperäisestä 1.85:1 tai 2.35:1 kuvasuhteesta. Siirryttäessä 1.85:1 tai 2.35:1 kuvasuhteesta 1.33:1 kuvasuhteeseen, elokuvan reunoilta rajautuu paljon kuvaa pois, mikä muokkaa elokuvan ilmaisua. Elokuvantekijät olivat tehneet elokuvan tiettyyn kuvasuhteeseen ja kuvat oli suunniteltu sen mukaisesti, mutta televisio näytti vain 1.33:1 kuvasuhdetta. Kuvasuhde ei ollut ainoa ongelma elokuvien esityksessä televisiossa, myös kuvataajuus (FPS eli ”frames per second”) oli televisiossa eri, kuin elokuvien 24 kuvaa sekunnissa. (Monaco 2001, 71.)

## 2.4 Digiaika

1960-luvun tekninen mullistus leikkauksessa mahdollisti jaetun kuvan (split screen), mikä mahdollisti usean eri kuvan esittämisen yhtä aikaa kuvaruudulla. Ensimmäisten joukossa oli Richard Fleischerin elokuva *The Boston Strangler* (Yhdysvallat 1968), jossa hyödynnettiin usean kuvan asettelua laajakuvaan. (Monaco 2001, 88; Cossar 2011, 194-5.) Mike Figgis vei jaetun kuvan uudelle tasolle elokuvassaan *Timecode* (Yhdysvallat 2000), jossa hänellä oli neljä kameraa, jotka kaikki kuvasivat yhtä aikaa yhdellä otolla tarinaa. *Timecodessa* näemme samanaikaisesti kaikkien neljän kameran kuvaamat otot, jakaen kuvaruudun neljään osaan. (Cossar 2011, 216.)

Kamerat ja kameratekniikka kehittyivät, ja siirryttäessä digitaaliseen kuvaukseen ei tarvittu enää filmiä. Filmistä siirtyminen digitaaliseen kuvaan mahdollisti pidempien ottojen ottamisen, kun enää ei ollut filmirullan loppuminen esteenä. Tietysti esteenä ovat edelleen erilaisten kameroiden kortit ja kuinka paljon materiaalia mahtuu yhteen korttiin. Yleisesti kuitenkin digitaalikameralla pystyy kuvaamaan pidempiä kuin 11 minuutin ottoja, mikä oli filmirullan yleinen pituus.

Digitaalinen formaatti ilmoitetaan yleensä horisontaalisten tai vertikaalisten kuvapisteid<sup>1</sup>den (pikseli) määrällä, kuten nykyinen televisioiden standardi 1920x1080. Eli kuvan leveys on 1920 kuvapistettä ja kuvan korkeus 1080 kuvapistettä ja kuvasuhde on 1.78:1 tai 16:9. Mitä enemmän kuvapisteitä sitä tarkempi kuva on ja sitä isommalle kankaalle sen voi heijastaa, ilman kuvanlaadun heikkenemistä. Digitaaliset kamerat voivat kuvata useampaa formaattia, kuten 1280x720, 1920x1080, 2K tai 4K. Kuvasuhteet, jotka ovat 1920x1080 standardia suurempia, viitataan K:lla. ”K” viittaa kiloon eli tuhanteen ja 1024 on binaari koodissa sama kuin kilobitti, eli yksi K on 1024 kuvapistettä. 2K on 2048 kuvapistettä horisontaalisesti ja 4K on 4096 kuvapistettä horisontaalisesti. (Brown 2012, 152.) 2K ja 4K täysi kuvasuhde on 1.78:1 kuvasuhdetta leveämpi 1.90:1. Nykyään digitaalisesti kuvatut elokuvat kuvataan 4K tai jopa 8K formaatissa. Myös televisio draamoja kuvataan 2K tai 4K formaatissa.

Tietokoneet alkoivat kehittyä ja samalla alettiin kehitellä erilaisia videon leikkausohjelmia. Kuitenkin vielä 1990-luvulla elokuvat leikattiin mekaanisesti. 2000-luvun alussa melkein kaikki elokuvat leikattiin tietokoneohjelmilla. Elokuvat kuitenkin kuvattiin yleisesti vielä 35mm filmille ja ajettiin tietokoneelle, jossa se leikattiin leikkausohjelmaa käyttäen. Tämän jälkeen se usein ajettiin uudestaan filmille, jolta se projisoitiin teattereissa valkokankaille. (Murch 2001, 77.)

Digitaalisen leikkauksen lisääntyessä ja leikkausohjelmien kehittyessä oli mahdollista kuvata elokuvat täydellä aukolla (full aperture), ja leikkauspöydällä päättää, mikä kuvasuhde haluttiin valmiiseen elokuvaan. Se oli mahdollista lisäämällä ylä- ja alareunoihin mustat palkit. Tekniikkaa kutsutaan letterbox-menetelmäksi (vapaasti suomennettuna palkittaminen). Aivan kuten Griffith aikoinaan testaili filmsä ylä- ja alareunojen peittämistä maskeilla rajatakseen katsojien huomion tietylle alueelle. (Cossar 2011, 229). Kuvasuhteen valitseminen leikkauspöydällä mahdollistaa myös mikkien tai muiden virheiden peittämisen, koska kuva voidaan sommitella uudelleen halutulla tavalla palkkien sisällä. Palkkien lisääminen elokuvien ylä- ja alareunoille mahdollisti myös elokuvien näytön televisiossa niiden tarkoitetussa kuvasuhteessa (Monaco 2001, 71).

Digitaalisuuden lisääntyessä niin kameroissa, kuin leikkauksessa ja kuvasuhteiden muokkaamisen helpottuessa, miksi niin moni ohjaaja on tyytynyt pitäytymään standardoiduissa kuvasuhteissa? Onko kyse tottumuksesta, opeista vai todetusta hyvästä käy-

tännöstä, josta ei nähdä syytä poiketa? Onhan elokuvien tarkoituksena kuitenkin kertoa kiinnostava tarina eikä leikkiä elokuvan tekniikalla (Maschelli 1965, 8).

### 3 TEKNIIKAN VAIKUTUS KUVASUHTEESEEN

Tekniikan kehitys tuo paljon mahdollisuuksia ja vapauttaa tekijät hyödyntämään erilaisia kameroita ja tekniikoita. Firmat myös kehittävät ja luovat jatkuvasti uusia kameroita ja kuvaformaatteja. Halutaan yhä tarkempaa kuvaa ja enemmän resoluutiota. Uusia kevyitä kameroita luodaan haastaviin kuvauksiin. Kuinka sitten nämä kaikki kohtaavat leikkausohjelmassa? Onko leikkausohjelmat pysyneet ainaisesti kehittyvien kuvausformaattien ja resoluutioiden perässä? Voiko eri resoluutioita ja formaatteja laittaa yhteen.

#### 3.1 Haasteet ja mahdollisuudet

Kameroiden ja leikkausohjelmien kehittyminen tuo rajattomasti mahdollisuuksia ja ongelmia. Eri kamerat ja uudistuva teknologia tuovat vapautta kuvauksiin, mutta jälkitöihin syntyi ongelmia. Kamerat keventyvät ja pienentyvät, mikä mahdollistaa paremman liikkuvuuden ja pienissä tiloissa toimimisen. Enää ei tarvitse rakentaa studioita, joissa seinät saa irti tarvittaessa, jotta kamera ja kamerajalusta mahtuvat liikkumaan kuvauspaikalla. Täysipitkiä elokuvia tehdään kännykkäkameralla kuvattuna. Kuten esimerkiksi Sean Bakerin *Tangerine* (Yhdysvallat 2015), joka on kuvattu kokonaan Applen iPhone 5S kameralla, ja Moondog Labsin anamorfisella adapterilla.

Yhdistettäessä eri kameroita ja kuvasuhteita yhteen tuotantoon, on materiaalin hallinta haastavaa. Eri kameroiden ja kuvasuhteiden yhdistämistä esiintyy enimmäkseen televisio-ohjelmissa varsinkin reality-ohjelmissa, jossa saatetaan käyttää montaa erilaista kameraa yhtä aikaa, aina videokameroista kypäräkameroihin (kuten GoPro) ja kuvauskoptereihin (drone). Tallennusformaatti on eri kameroissa erilainen, mikä voi tuoda ongelmia jälkituotantoon. Eri kameroiden ja kuvasuhteiden yhdistämistä ei käytetä vain televisiossa, vaan yhä enemmän myös elokuvissa. Christopher Nolanin elokuvissa *The Dark Knight Rises* (Yhdysvallat, Englanti 2012) ja *Interstellar* (Yhdysvallat, Englanti 2014) sekoittavat IMAX-kuvia laajakuviin, vaihdellen 1.43:1 kuvasuhteesta 2.39:1 kuvasuhteeseen.

Kameroiden eri kuvausformaattien yhdistäminen ei ole aina helpointa. Saadessaan usean eri kameran ja kameraformaatin materiaaleja, tulee aina miettiä pitäisikö materiaali konvertoida vastaamaan haluttua formaattia tai vastaamaan pääasiallisen materiaalin kuvausformaattia. Eri kamerat voivat myös kuvata eri kuvasuhteessa tai resoluutiossa, mikä voi aiheuttaa näkyvää rakeisuutta, kun pienempi resoluutioista materiaalia yhdistetään isomman resoluution kanssa samaan projektiin. Leikkausohjelmat kuten Premiere Pro ja Final Cut Pro X hyväksyvät eri formaattista materiaalia samaan projektiin, mutta se voi aiheuttaa projektien hidastumista. Myös suuren resoluution materiaali voi aiheuttaa ohjelman hidastumista ja paikoitellen pysähdyksiä, kun ohjelma ei jaksaa pyörittää materiaalia halutulla nopeudella. Materiaali usein käännetään pienempään resoluutioon (säilyttäen tietysti originaalin materiaalin), jolloin leikkaus on sujuvampaa ja nopeampaa.

Kuvauksissa kuvasuhde ”tehdään valmiiksi” monitoreihin, jotta ohjaaja ja kuvaaja voivat rajata kuvan ja asetella näyttelijät haluamallaan tavalla siinä kuvasuhteessa, jona elokuva tullaan näyttämään teattereissa. Leikkaaja saa käyttöönsä täyden kuvan (full frame) materiaalin, johon lisätään mahdolliset kuvapalkit, joiden sisällä hän voi itse liikutella kuvaa haluamallaan tavalla. Tämä antaa mahdollisuuden rajata kuvaa eri tavalla kuin kuvauksissa oli suunniteltu, tai korjata kuvauksissa sattuneita virheitä, kuten esimerkiksi mikrofoniin puomin näkymisen kuvassa. Teknologian kehittyessä leikkaajalla on paljon mahdollisuuksia leikkiä materiaalilla. Hän voi rajata ja asetella kuvan aivan uudella tavalla, resoluution kasvaessa kuvaa voi zoomata halutessaan ja tehdä vaikka laajakuvasta kokokuvan. Hän voi lisätä useita kuvia vierekkäin ja luoda tarinoita jaetun ruudun avulla. Mielikuvitus ja tarina ovat vain rajana.

## 4 KUVASUHTEN HYÖDYNTÄMINEN TARINANKERRONASSA

Yleisemmin kuvasuhteen valitsee ohjaaja ja kuvaaja. Vaikka kuvatessa valitaan kuvasuhde, voidaan kuvasuhdetta muokata tarvittaessa vielä leikkauspöydällä. Tässä luvussa tutkin erilaisia tapoja, joilla kuvasuhteita on käytetty luovasti hyväksi elokuvissa.

Jotkut elokuvat, musiikkivideot ja televisio-ohjelmat hyödyntävät kuvasuhteita ja niiden antamia mielikuvia. Nostalgiaa ja vanhan-ajan tuntumaa kaivatessa käytetään 1.33:1 kuvasuhdetta, koska ne kuuluvat menneisyyteen ja monille lapsuuteen, kuten esimerkiksi vanhat kotivideot, mykkäelokuvat ja televisio, ennen laajakuvan yleistymistä. Tapoja on monia ja niitä voi hyödyntää monella tavalla. Joitakin asioita on helpompi hyödyntää, koska ne ovat istutettu jokaisen ihmisen mieleen, kuten 1.33:1 kuvasuhteesta tulevat mielikuvat vanhoista elokuvista tai kotivideoista ja televisiosta ennen 2000-lukua. 2.35:1 tuo mieleen eppiset, spehtaakkelielokuvat, joissa on suurten tarinoiden tuntumaa.

### 4.1 Perustaso

Yleisin tapa hyödyntää kuvasuhdetta tarinankerronnassa on käyttää sitä hyväksi ajan kuvaamisessa. 1900-luvun alusta 2000-luvulle asti yleisimpiä kuvasuhteita televisiossa oli 1.33:1, kuvasuhde näkyy varsinkin, kun arkistomateriaalia käytetään elokuvassa. Arkistomateriaalia voidaan istuttaa keskelle elokuvaa kuvastamaan tiettyä aikaa tai jos elokuvassa näytetään oikeita tallennettuja tapahtumia, mistä on olemassa arkistomateriaalia. Aleksis Mäkelän 95-elokuvassa (Suomi, Ruotsi 2017), joka esitetään 2.35:1 kuvasuhteessa, mutta alkuperäistä peliä näytetään televisiossa sen alkuperäisessä 1.33:1 kuvasuhteessa. 95-elokuvassa on myös uudelleen kuvattu kohtaus kuvasuhteessa 1.33:1, koska sitä näytetään televisiossa. Elokuva on kuvattu 1.77:1 tai 16:9 täyden kuvan suhteessa, mutta myöhemmin kuva on rajattu 2.35:1. (Kuva 8)



KUVA 8. Kuvassa on Aleksi Mäkelän monitori 95-elokuvan kuvauksista, jossa näkyy koko kuva-ala, ja valkoiset viivat merkkäämassa 2.35 kuvarajauksia, johon palkit tulevat elokuvan valmistuttua. Viivat auttavat ohjaajaa ja kuvaaja sommittelemaan ja suunnittelemaan kuviaan, niin kuin he haluavat niiden olevan elokuvassa. (Kuva Elokuva-uutiset 2017).

Kuvasuhdetta ajankuvaan käyttäviä elokuvia on useita, kuten Pablo Larrain elokuva *No* (Chile, Ranska, Meksiko, Yhdysvallat 2012), joka perustuu 1988 Chilessä tapahtuneeseen äänestyskseen, jossa äänestettiin demokraattisista vaaleista diktaattorin tilalle. Elokuva esitettiin 1.40:1 kuvasuhteessa, joka oli yleinen 80-luvulla, elokuvaan oli myös lisätty arkistomateriaalia. Näin elokuva oli realistisempi.

Lisandro Alonson *Jauja* (Argentiina, Tanska, Ranska, Meksiko, Yhdysvallat, Brasilia, Alankomaat 2014) käyttää kuvasuhdetta nostalgisesti, mutta myös luovasti. Elokuva esitetään kuvasuhteessa 1.33:1, mutta kulmat ovat pyöreät, kuten valokuvissa aikoinaan. *Jaujan* kuvasi suomalainen Timo Salminen. Alonso kertoo, että elokuvan kuvattiin 1.85:1 kuvasuhde mielessä, mutta leikattiin 1.33:1 suhteessa Nicolas Rapoldin haastattelussa *Interview: Lisandro Alonso* (Film Comment 2015).



KUVA 9. Kuvakaappaus elokuvasta *Jauja*

Seuraavaksi aion tutustua tarkemmin Xavier Dolanin töihin. Xavier Dolan on Kanadalainen näyttelijä, ohjaaja, käsikirjoittaja, pukusuunnittelija ja leikkaaja. Hän oli vasta 20-vuotias, kun hän käsikirjoitti, ohjasi ja näytteli hänen debyytti elokuvassaan. Dolan on kokeellinen elokuvantekijä, joka luo kauniita elokuvia ja mielenkiintoisia henkilökuvia. Xavier Dolanin kaksi ensimmäistä elokuvaa olivat 1.85:1 kuvasuhteessa, mutta kolmannen hän teki 1.33:1 kuvasuhteessa.

#### 4.1.1 Laurence Anyways

On elokuva, joka sijoittuu 1980 - 1990 -luvulle, joten kuvasuhde vaatteet ja meikit kuvastavat sitä aikakautta. 1980 - 1990 -luvulla televisiossa käytettiin kuvasuhdetta 1.33:1 tai 4:3, joten elokuva esitetään myös 4:3 kuvasuhteessa. On outoa istua elokuvateatterissa, kun verhot aukeavat kokonaan, mutta kuva ei täytä koko kangasta, vaan vain pienen osan sitä, koska olemme niin tottuneet, että elokuvat, ja nykyään myös televisio ovat laajakuvaa.

*Laurence Anyways* (Kanada, Ranska 2012) on 168 minuuttia pitkä elokuva, jossa kuvataan kymmenen vuotta kirjallisuuden opettajan Laurencen elämää. Hän on pitkäaikaisessa rakastavassa suhteessa tyttöystävänsä Fredin kanssa. Laurencen 35-vuotissyntymäpäivänä hän päättää alkaa elää omana itsenään, naisena. Hän haluaa, että



Fred pysyy hänen tukenaan prosessin ajan, koska rakastaa tätä. Elokuva seuraa molempia hahmoja vuosikymmenen ajan yhdessä ja erossa, onnessa ja surussa. Elokuvassa on Dolanin elokuville tyypillisiä koskettavia näyttelijäsuorituksia. Elokuvissa musiikki on hyvin suuressa osassa ja hänellä onkin usein kohtauksia, jotka voisivat olla musiikkivideoita, jotka ovat täynnä tunnetta ja visuaalista kauneutta.

Dolan avautuu musiikin käytöstään elokuvissaan Jon Froschin haastattelussa *Michael Haneke gets sincere, Xavier Dolan clears the air* (The Cannes Report An American Critic on the French riviera 2012). Dolan kertoo joskus kirjoittavansa kohtauksia vain päästäkseen käyttämään tiettyä musiikkikappaletta. Musiikki on ollut elokuvien sielu, jo kauan enne äänielokuvien syntyä, koska musiikki herättää ihmisissä tunteita. Hänen musiikkikohtauksensa eivät ole vain esteettisiä valintoja vaan ne ovat myös tunne valintoja.

*Laurence Anywaysin* musiikkiosuudet ovat täynnä tunnetta ja symbolismia, jotka vievät mukanaan. 1.33:1 kuvasuhde luo elokuvaan niin ajankuvaa kuin intiniteettiä ja jännitettä. Laurencin ahdistuneisuus ja väärässä kehossa olemisen ilmenee myös kapeassa kuvaruudussa. Kuin laatikko, johon päähenkilö on yritetty mahduttaa vastentahtoisesti.



KUVA 10. Kuvakaappaus Xavier Dolanin elokuvasta *Laurence Anyways* (Kanada/Ranska 2012)

#### 4.1.2 The Grand Budapest Hotel

Wes Andersonin *The Grand Budapest Hotel* (Yhdysvallat, Saksa 2014) hyödyntää kuvasuhdetta ajankuvauksessa omalla tyyllillään. Jokainen aikakausi on esitetty sille tyypillisellä kuvasuhteella. Elokuvan kuvasuhde vaihtelee aikakauden mukaan. 1980-lukua näytetään suhteessa 1.85:1, mikä oli, ja on aikamme yksi yleisimmistä elokuvaforma-

teista. 1930-luku esitetään 1.37:1 kuvasuhteessa, joka oli vakiintunut formaatti ääniraidan liityttyä filmiin. 1960-lukua kuvastaa laajakuva 2.35:1, joka kuvastaa hyvin aikakautensa laajakuvavillitystä, jolla haettiin eroa televisioon. Katsojat pysyvät helposti mukana elokuvan tapahtumissa kuvasuhteen perusteella. Wes Anderson käytti anamorfista kuvausta elokuvassaan.



KUVA 11. Kuvakaappauksia Wes Andersonin elokuvasta *The Grand Budapest Hotel* (Yhdysvallat, Saksa 2014).

## 4.2 Luova tapa

Luovalla tavalla tarkoitan kuvasuhteen käyttöä muulla tavalla kuin aikakauden kuvaamisella. Ernest Lubitschin käytti hyvin luovasti erilaisia kuvamaskeja elokuvassaan *the Wildcat* (Saksa 1921), enkä ole huomannut tai kuullut muista elokuvista, jotka yhtä luovasti käyttäisivät maskeja antamaan kuvaruudulle geometrisiä muotoja. Suurin osa elokuvista kuvataan yhdessä kuvaformaatussa, joka pysyy läpi elokuvan samana. On kuitenkin poikkeuksia. Enenevissä määrin elokuvat on kuvattu eri kuvasuhteissa ja kuvasuhteet vaihtelevat elokuvan aikana. Kuvasuhteella, kuten myös kuvan sommittelulla voi luoda tunnetiloja ja tuntemuksia.

Edgar Wright käyttää elokuvassaan *Scott Pilgrim vs. the World* (Yhdysvallat, Englanti, Kanada, Japani 2010) luovasti kuvasuhteita, jotka vaihtelevat kohtauksen aikana dramaattisuuden mukaan. Dramaattisesti laskeutuvat palkit luovat suuren elokuvan tuntua ja myös auttavat luomaan elokuvaan sarjakuvantuntua. Kesken kohtauksen mustat palkit laskeutuvat litistään kuvan 1.85:1 kuvasuhteesta 2.35:1 kuvasuhteeseen, luoden avaruutta ja eepoksen tuntua. Yleisimmin Wright käytti laskeutuvia palkkeja taistelukohtauksissa, mutta myös yksinäisyyden ja eksyneisyyden tunnetta lisäämään.

Marc Webbin elokuvassa *500 Days of Summer* (Yhdysvallat 2009) kuvasuhde vaihtuu joissain kohtauksissa kuvasuhteeseen 1.20:1, vaikka elokuva on suurimmaksi osaksi kuvasuhdetta 2.35:1. Myös kuvasuhdetta 1.50:1 käytetään joissain kohtauksissa. Elokuva myös hyödyntää jaettua kuvaa (split screen), näyttämällä päähenkilön odotuksen toisessa ruudussa ja todellisuuden toisessa. Odotuksessa näemme, miten päähenkilö toivoi tapaamisen menevän ja todellisuudessa näemme, mitä oikeasti tapahtui, lopussa todellisuus liukuu peittämään koko kuva alan työntäen odotuksen pois kuvaruudulta.

Xavier Dolanin *Tom at the Farm* (Ranska, Kanada 2013) on psykologinen trilleri, joka perustuu Michel Marc Bouchardin saman nimiseen näytelmään. Elokuvassa on kohtaus, jossa Tomin menehtyneen poikaystävän veli ajaa tätä takaa maissipelloilla, ja he tappelevat maassa, jolloin elokuvan kuvasuhde 1.85:1 alkaa pikku hiljaa muuttua 2.35:1 kuvasuhteeseen. Tämä kuvastaa hienosti ahdistusta ja jännitystä hahmojen litistytessä palkkien väliin.

#### 4.2.1 Mommy

Elokuvasta voi tehdä klaustrofobisen rajaamalla kuvan tiukasti, kuten Xavier Dolanin elokuva *Mommy* (Kanada, 2014), jonka kuvasuhde on enimmäkseen 1:1 neliö, mutta aukeaa välillä 1.85:1 kuvasuhteeseen. Yhdessä kohtauksessa Antoine Olivier Pilon hahmo potkii skeittilaudalla keskellä autotietä ja kurottaa kuvan 1:1 reunoihin ja avaa kuvan 1.85:1 kuvaan (kuva 12). Elokuvassa hahmot ovat kuin ahtaiden reunojen vangitsemia, ja muutamassa kohtauksessa he saavat hengittää vapaammin ja tuntea toivoa, jolloin kuvasuhde aukeaa kuvastamaan tätä vapautta ja toivoa. Yllä kuvaamani kohtauksen lisäksi elokuvan kuvasuhde aukeaa toisenkin kerran, joka on yksi elokuvan tunteita herättävin kohtaus. Kohtauksessa äiti, jota näyttelee Anne Dorval, kuvittelee tulevaisuuden ja sen mahdollisuuksia, joka valitettavasti paljastuu vain fantasiaksi. Kohtauksen musiikki Ludovico Einaudin *Experience* inspiroi Dolanin kirjoittamaan koko kohtauksen ja myöhemmin kirjoittamaan elokuva *Mommy* kohtauksen ympärille (Lanz & Kell, *The Frame* 2015). Ennen *Mommya* Dolan ohjasi Indochinen musiikkivideon *College Boy* mustavalkoisen 1:1 kuvasuhteessa, joka varmisti hänelle kuvasuhteen toimivuuden.



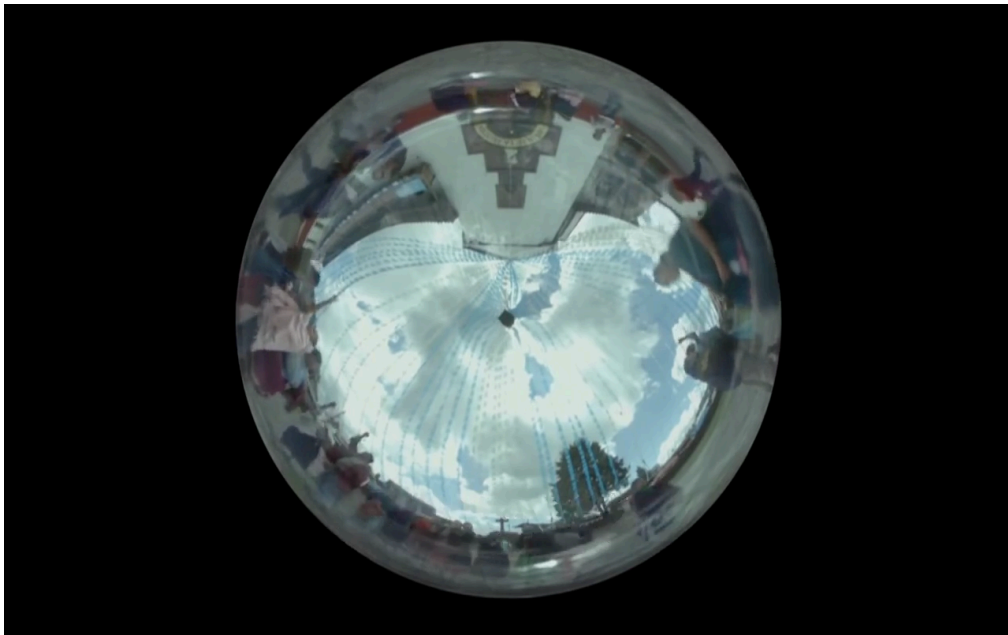


KUVA 12. Kuvakaappauksia Xavier Dolanin elokuvasta *Mommy* (Kanada 2014).

#### 4.2.2 Lusifer

Gust Van den Berghen elokuva *Lucifer* (Meksiko, Belgia 2014) on ensimmäinen elokuva, joka on kuvattu kokonaan pyöreään kuvasuhteeseen (lukuun ottamatta viimeistä kuvaa joka aukeaa), jota varten luotiin aivan uusi linssisysteemi tondoscope. Se on kartionmallinen peili, joka kuvaa uniikin pyöreän kuvasuhteen, jossa maa on ympyrän ulkoreunoilla ja taivas ympyrän keskellä (kuva 13). Koko elokuvaa ei ole kuvattu tondoscopella, vaan suurin osa elokuvasta on kuvattu täydellä aukolla ja kuvaan on lisätty pyöreä maski leikkausohjelmassa. Kuvauksissa monitoriin on piirretty ympyrän rajat, joihin kuvaaja ja ohjaaja sommittelee näyttelijät ja tapahtumat.





Kuva 13. Kuvakaappaus Gust Van den Berghen elokuvasta *Lucifer* (Meksiko, Belgia 2014). Elokuvan kohtauksia, kuten kuvassa näkyvä kohtaus on kuvattu käyttäen tondoscope linssiä.

*Lucifer* pohjautuu Joost van den Vondelin vuoden 1645 saman nimiseen näytelmään. Van den Berghen mietti kuinka voisi kuvata paratiisia, ja päätyi lopulta pyöreään kuvasuhteeseen vanhojen uskonnollisten maalauksien pohjalta, jotka renessanssin aikaan olivat pyöreitä (Rannamets 2014).

Gust Van den Berghen ja Xavier Dolanin ja Wes Andersonin töissä yhteistä on heidän maalauksellisuutensa. Heidän kuvat ovat kuin henkilöhahmojensa muotokuvia. Dolan ja Berghen ovatkin maininneet saaneensa inspiraatioita taiteesta ja maalauksista valitessaan erikoisia kuvasuhteitaan (Rannamets 2014; O’Falt 2015.)



KUVA 14. Stilli *Lucifer* elokuvasta (vasemmalla) ja kuvakaappaus elokuvasta *Mommy* (oikealla)

## 5 POHDINTA

Historian aikana ja tekniikan kehittyessä elokuvantekijät ovat kokeilleet monenlaisia kuvasuhteita, mutta enimmäkseen ekokuvat ovat pysyneet hyvin uskollisena standardoiduille kuvasuhteille. Suurin osa elokuvista ovat, joko neliömäisessä kuvasuhteessa 1.33 tai suorakulmaisessa kuvasuhteessa 1.85 tai 2.35. Onko nämä kuvasuhteet todettu toimivimmaksi ihmiselle, vai olemmeko vain tottuneet niihin ja pitäydymme tutussa ja turvallisessa, koska se on helppoa? Onko entisaikojen kokeilunhalu loppunut elokuvantekijöiltä, vai haastaako teknologia meidän kokeilukyvykkyyttä? Teknologia rajoitti aikanaan elokuvantekijöitä mykänfilmin aikaan, kun oli tarjolla vain 1.33 kuvasuhde, mutta silloinkin elokuvantekijät taistelivat vastaan ja kokeilivat kaikenlaista uutta. Nykyään teknologian kehittyessä on helpompaa kokeilla uutta, ja elokuvat kehittyvät koko ajan. Tietokoneilla voidaan luoda maailmoja ja parannuksia elokuvaan CGI:n (computer-generated imagery) avulla. Tietokoneella tuotettua grafiikka vain lisääntyy, mutta silti enimmäkseen elokuvia tehdään standardeissa kuvasuhteissa.

Elokvien synnystä lähtien kuvaajat ovat pystyneet kuvasuhteilla rajaamaan kuvaa, mutta kuvaa on myös voinut rajata esimerkiksi ikkunoiden ja oviaukkojen kautta. Elokvissa tärkeintä on kuitenkin tarina, eikä niinkään uudet tekniset saavutukset. Viekö liiallinen kuvasuhteilla leikkiminen meitä pois päin tarinan keronnasta? Keskittykö elokuvat kuten *Lucifer* ja *Mommy* liikaa kuvasuhteisiin erikoisuutena, jolla ne voivat erottua massan joukosta? Vai tuoko kuvasuhteiden muutos oikeasti elokuvaan jotain lisää? Mielestäni kuvasuhteet tuovat elokuvaan paljonkin, vaikka emme usein mieti kuvasuhteiden käyttöä. Historiasta asti meille on istutettu mielikuvia kuvasuhteiden kautta. Aikakausi voi tulla esille ilman tekstiä vain käyttämällä 1.33:1 kuvasuhdetta ja aikakauden tuntua voi korostaa mustavakaisuudella ja rakeisella kuvalla. 2.35:1 kuvasuhde tuo mieleemme spektaakkeli elokuvat ja yksinkertaisesti elokuvat.

Mielestäni kuvasuhteiden luova tuominen elokuvan prosessiin voi antaa elokuvalla lisäarvoa tai merkitystä, eikä vain toimia erikoisuutena. Historiasta lähtien on nähtävänä, että tarinat tarvitsevat eri työkaluja toimiakseen. Mikä toimii jossain elokuvassa ei välttämättä toimi toisessa elokuvassa. Elokuvat ovat yksilöitä, ja niitä tulisi arvioida ja luoda omaperäisinä yksilöinä. Olen hyvin iloinen, että moni elokuvantekijä nykyään uskautuu käyttämään 1.33 standardia tai luoman omia kuvasuhteita, joita ei vielä ole nähty

valkokankaalla. Ne antavat nostalgian lisäksi lisäarvona ahtauden tai avaran tuntua, riippuen mitä kuvasuhdetta käytetään. Toivon, että tulevaisuudessa tulemme näkemään enemmän uusia kuvasuhteita ja teknisiä ratkaisuja, kuten Gust Van den Berghen *Lucifer*-elokuvassa. Jos elokuvaa palvelee paremmin pyöreä muoto kulmikkaan kuvan sijaa, niin tietysti siihen tulee tarttua, kunhan tarina ei kärsi kuvasuhteen takia.



## LÄHTEET

- Belton, J., Hall S. & Neale, S. 2010. Widescreen Worldwide. New Barnet: John Libbey Publishing Ltd.
- Brown, B. 2012. Cinematography – Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors 2nd edition. Waltham: Focal Press.
- Cossar, H. 2011. Letterboxed: The Evolution of Widescreen Cinema. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Ellis, D. 2012. Conversations with Cinematographers. Lanham, Maryland: Scarecrow Press inc.
- Filmkrant, De 2016. Cutting the Edge: Freedom in framing. Katsottu: 09.05.2018.  
<https://vimeo.com/140062696>
- Frosch, Jon 2012. Michael Haneke gets sincere, Xavier Dolan clears the air. Luettu: 22.04.2018.  
<http://cannesreport.blogs.france24.com/article/2012/05/20/cannes-film-festival-xavier-dolan-laurence-anyways-michael-haneke--0.html>
- Geduld, H. 1975. The Birth of the Talkies: from Edison to Jolson. Bloomington: Indiana University Press.
- Hardy, Robert 2013. Using Aspect Ratio Like a Pro: Why Choose One Ratio Over Another? Luettu: 14.12.2017.  
<https://nofilmschool.com/2013/07/using-aspect-ratios-like-a-pro-part-1>
- Hart, M. 1997-2000. The American Widescreen Museum. Luettu: 13.12.2017.  
<http://www.widescreenmuseum.com/index.htm>
- Keating, P. 2014. Cinematography. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Kirby, B. 2014. Film Studies 101: A Beginner's Guide to Asepct Ratios. Luettu: 07.08.2017.  
<https://www.empireonline.com/movies/features/film-studies-101-aspect-ratios/>
- Kudlac, M. 2015. Göteborg 2015 Review: Lucifer, An Intriguing Reimagination of a Classic Tale. Luettu 10.05.2018.  
<http://screenanarchy.com/2015/02/goteborg-2015-review-lucifer-an-intriguing-reimagination-of-a-classic-tale.html>
- Lanz, M. & Kell, C. 2015. Xavier Dolan talks about his Oedipa drama, "Mommy". Luettu: 20.04.2018.  
<https://www.scpr.org/programs/the-frame/2015/01/22/41203/xavier-dolan-talks-about-his-oedipal-drama-mommy/>
- Mascelli, J. 2005. The 5 C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.

McAfee, R. 2017. Video Editin: Working With Multiple Frame Rates ans Aspect Ratios. Luettu: 04.12.2017.  
<https://blog.pond5.com/12853-video-editing-working-with-multiple-frame-rates-and-aspect-ratios/>

Meet, M. 2015. Lusifer the genesis of Tondoscope. Katsottu 10.05.2018.  
<https://vimeo.com/109240846>

Monaco, P. 2001. The Sixties: 1960 – 1969. New York: Charles Scribner's Sons

Murch, W. 2001. In the Blink of an Eye: a Perspective on Film Editing 2nd edition. Beverly Hills: Silman-James Press.

Now You See It 2015. Aspect Ratio: Which Should You Choose? Katsottu: 07.08.2017.  
[https://www.youtube.com/watch?v=R26\\_F7pecqo](https://www.youtube.com/watch?v=R26_F7pecqo)

O'Falt, C. 2015. Why Xavier Dolan's 'Mommy' Was Shot as a Perfect Square. Luettu: 20.04.2018.  
<https://www.hollywoodreporter.com/news/why-xavier-dolans-mommy-was-756857>

Oseman, N. Aspect Ratio. Luettu: 08.12.2017.  
<http://neiloseman.com/aspect-ratio/>

Rannamets, H. 2014. Gust Van den Berghe – Man Who Made Lucifer. Luettu 10.05.2018.  
<https://www.muurileht.ee/en/gust-van-den-berghe-man-who-made-lucifer/>

Rapold N. 2015. Interview: Lisandro Alonso. Luettu 18.05.2018.  
<https://www.filmcomment.com/blog/interview-lisandro-alonso-jauja/>

Reisz, K. & Millar, G. 2010. The Technique of Film Editing 2nd edition. Burlington: Focal Press.

Renée, V. 2016. Are You Choosing the Right Aspect Ratio For Your Film? Luettu: 04.12.2018.  
<https://nofilmschool.com/2016/06/are-you-choosing-right-aspect-ratio-your-film>

Robertson, J. 1983. The Magic of Film Editing. Blue Ridge Summit: TAB Books inc.

Seitz, M. 2013. The Wes Anderson Collection. New York: Abrams Books.

Sharkey, Grace 2014. Tom at the Farm. Luettu: 20.04.2018.  
<https://fourthreefilm.com/2014/06/tom-at-the-farm/>

TIFF Originals 2015. Xavier Dolan Video Essay | TIFF 2015. Katsottu: 20.04.2018.  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=34&v=SaMzmQ0Mz\\_Y](https://www.youtube.com/watch?time_continue=34&v=SaMzmQ0Mz_Y)

Weissberg, J. 2014. Film Review: "Lusifer" Luettu: 10.05.2018.  
<http://variety.com/2014/film/festivals/film-review-lucifer-1201377825/>

## KUVALISTA

Kuva 1. Brown, B. 2012. Cinematography – Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors 2nd edition. Waltham: Focal Press.

Kuva 2 ja kuva 3. Broken Blossoms or The Yellow Man and the Girl. 1919. Ohjaus: D. W. Griffith. Tuotanto: D. W. Griffith Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Kuva 4. The Wildcat. 1921. Ohjaus: Ernst Lubitsch. Tuotanto: Projektions-AG Union (PAGU). Tuotantomaa: Saksa.

Kuva 5. Napoléon. 1927. Ohjaus: Abel Gance. Tuotanto: Ciné France, Films Abel Gance, Isepa-Wengeroff Film GmbH, Pathé Consortium Cinéma, Société Westi, Société générale des film. Tuotantomaa: Ranska.

Kuva 6. Brown, B. 2012. Cinematography – Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors 2nd edition. Waltham: Focal Press.

Kuva 7. The Robe. 1953. Ohjaus: Henry Koster. Tuotanto: Twentieth Century Fox. Tuotantomaa: Yhdysvallat. (Kuva otettu sivulta: <http://www.jws.com.br/2018/03/o-surgimento-do-cinemascope/>)

Kuva 8. Elokuvaluutiset 2017.  
<http://elokuvaluutiset.fi/site/artikkelit/7486-aleksi-makela-95-elokuvasta-urheiluleffat-ovat-aina-riskeja>

Kuva 9. Jauja. 2014. Ohjaus: Lisandro Alonso. Tuotanto: 4L, Arte, Bananeira Filmes, Canal Brasil, Centre National du Cinéma et de L'image Animée (CNC), Fortuna Films, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), Kamoli Films, Les Films du Worso, Mantarraya Producciones, Massive, Match Factory, The, Perceval Pictures. Tuotantomaa: Argentiina, Tanska, Ranska, Meksiko, Yhdysvallat, Saksa, Brasilia, Alankomaat.

Kuva 10. Laurence Anyways. 2012. Ohjaus: Xavier Dolan. Tuotanto: Lyla Films, MK2 Productions. Tuotantomaa: Kanada, Ranska.

Kuva 11. The Grand Budapest Hotel. 2014. Ohjaus: Wes Anderson. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, American Empirical Pictures, TSG Entertainment, Scott Rudin Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Saksa.

Kuva 12. Mommy. 2014. Ohjaus: Xavier Dolan. Tuotanto: Les Films Séville, Metafilms, Sons of Manuel, Téléfilm Canada, Société de Développement des Entreprises Culturelles (SODEC), Quebec Film and Television Tax Credit, Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC), Radio Canada, Super Écran, ARTV. Tuotantomaa: Kanada.

Kuva 13. Lucifer. 2014. Ohjaus: Gust Van den Berghe. Tuotanto: Minds Meet, Mollywood. Tuotantomaa: Meksiko, Belgia.

Kuva 14. Lucifer. 2014. Ohjaus: Gust Van den Berghe. Tuotanto: Minds Meet, Mollywood. Tuotantomaa: Meksiko, Belgia. & Mommy. 2014. Ohjaus: Xavier Dolan. Tuotanto: Les Films Séville, Metafilms, Sons of Manuel, Téléfilm Canada, Société de Développement des Entreprises Culturelles (SODEC), Quebec Film and Television Tax Credit, Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC), Radio Canada, Super Écran, ARTV. Tuotantomaa: Kanada.